1. Un adulte ou un enfant qui sait lire est invité à prendre connaissance des règles suivantes.	2. Mettre la carte indiquant « Tu arrives devant ta maison. Que fais-tu ? » de côté.	3. Mélangez les cartes Questions et placez-en dix ou vingt face cachée au centre de la table.	4. Placez la carte « Tu arrives devant ta maison. Que fais-tu ? » en dessous du paquet.
5. Lisez l'annonce suivante aux enfants : « Tu as perdu ta maison ! Avec les autres enfants, tu traverses la forêt pour la retrouver. »	6. Quand les cartes Instruction sont terminées, retournez une à une les cartes Questions . Posez la première question à un enfant, la deuxième à un autre, et ainsi de suite.	7. Si vous trouvez qu'une question ne convient pas, passez-la sans la poser.	8. Reformulez la question si vous sentez que l'enfant ne comprend pas.
9. Les autres peuvent suggérer des réponses, mais l'enfant est libre de ne pas en tenir compte.	10. Les autres peuvent poser des questions complémentaires à l'enfant, qui répond s'il en a envie.	11. Si un enfant ne souhaite pas répondre à la question, défaussez la carte et tirez-lui une nouvelle carte Question.	12. Soyez à l'écoute si le thème de l'errance s'avère sensible.
13. Continuez de répondre ou passer jusqu'à ce que la carte « Tu arrives devant ta maison. Que fais-tu ? » soit tirée.	14. Chaque enfant répond à la question « Tu arrives devant ta maison. Que fais-tu ? » à tour de rôle. Puis la partie est terminée.	15. Texte par Thomas Munier, domaine public Mécanique dérivée du jeu *For the Queen*, d'Alex Roberts, questions inspirées par le jeu *Le Chat a disparu !* de Matthieu B.	16. Polices de caractère : Open Dyslexic, Symbola

Tu arrives devant ta maison. Que fais-tu ?	Quel enfant t'a offert son aide quand tu avais des problèmes ? Comment l'as-tu remercié ?	Vous découvrez un terrier. Est-ce que tu rentres dedans ou est-ce que tu attends que quelqu'un en sorte ?	Cette forêt est un vrai labyrinthe ! Quel enfant avez-vous perdu ?
Où mène le passage secret que tu as découvert ?	Tu découvres un nid dans une branche mais il n'y a pas d'œufs. Pourquoi ?	Qui cherches-tu à protéger pendant votre voyage ?	Où est-ce que tu te faufiles ? Que découvres-tu ?
Vous rencontrez un nouvel enfant. Qui est-ce ? Que fais-tu ?	Crois-tu que quelqu'un te cherche en ce moment ?	Sur le chemin, tu croises un petit chat avec un très gros ventre. Est-ce que tu lui demandes pourquoi il a un gros ventre ? Est-ce que ça se passe bien ?	Un géant vous offre l'hospitalité dans son château. Acceptes-tu ? Que se passe-t-il ?
Est-ce que tu as peur des bruits dans la forêt ? Que fais-tu pour rassurer les enfants qui ont peur ?	Pourquoi as-tu envie de revoir ta maison ?	Qu'as-tu amené comme objet avec toi ? À quoi te sert-il ?	Un crapaud veut te faire un bisou ! Que fais-tu ?

Quel est l'animal le plus gentil que tu as rencontré dans la forêt ? Que fais-tu avec lui ?	Quelle sorte de goûter as-tu dans ton sac ? Le partages-tu ?	Tu aperçois une maison en gâteau et en bonbons. Est-ce que ce serait une bonne idée d'en manger ?	Un lutin a besoin d'aide ! Pourquoi ? Avez-vous le temps de l'aider ? Que fais-tu ?
Un lapin vous dépasse en courant. Il regarde sa montre et dit : « Je vais être en retard ! ». Est-ce que tu le suis ?	Quel enfant est en danger ? Que lui arrive-t-il ? Que fais-tu ?	Quel enfant tombe malade ? Que fais-tu ?	Est-ce que tu as peur dans la forêt sombre et noire ? Comment fais-tu pour avoir de la lumière ?
Que fais-tu pour aider les enfants à retrouver leur maison ?	Tu découvres une graine qui peut faire pousser un très grand arbre. Que fais-tu ?	Tu as semé des bouts de gâteau pour marquer ton chemin mais les oiseaux les ont mangés ! Que fais-tu ?	Un chat te propose des bottes pour courir très vite ! Que fais-tu ?
Que fais-tu face au monstre vert qui a très faim ?	Tu trouves des champignons aux couleurs rigolotes et tu as très faim. Que fais-tu ?	Tu rencontres un animal bizarre. Lequel ? Que se passe-t-il ?	Est-ce que tu montes dans l'arbre pour voir au-dessus de la forêt ? Que se passe-t-il ?

Est-ce que tu regardes dans l'arbre creux ? Si oui, que vois-tu ?	Un pigeon voyageur vous propose d'envoyer un message. Quel message lui transmets-tu et pour qui ?	Tu vois des empreintes sur le sol. À qui sont-elles ?	Une dame avec une couronne vous demande si elle est la plus belle du royaume. Que réponds-tu ?
Un enfant est tombé dans un piège ! Quel enfant ? Quelle sorte de piège ? Que fais-tu ?	Quel est l'animal le plus méchant que tu as rencontré dans cette forêt ? Que s'est-il passé ?	Un loup te propose de faire la course. Il pense pouvoir arriver à ta maison avant toi. Que fais-tu ?	Vous rencontrez un hérisson qui n'a pas d'ami car il est tout piquant ! Que lui dis-tu ?
L'ogre de la forêt vous dit qu'il ne faut surtout pas ouvrir cette porte ! Que fais-tu ?	Vous rencontrez un renard qui s'est déguisé en enfant. Que fais-tu ?	À quel jeu jouez-vous pour vous occuper ?	Une vieille sorcière qui vit dans un chaudron est prête à te faire un cadeau si tu la fais rire avec une blague ou une grimace ! Que fais-tu ?
Un joueur de flûte a hypnotisé tous les animaux de la forêt ! Que leur fait-il faire ? Comme réagis-tu ?	Que feras-tu quand tu seras hors de la forêt ?	Vous voulez passer sur un pont. Il y a un troll dessous ! Que fais-tu ?	Tu trouves un fruit qui donne le pouvoir de se transformer : tu en fais quoi ?